







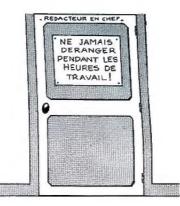








L'usurpateur



Je vous le dis. La vie de rédacteur en chef : un rêve, la liberté et la tranquillité. Il faut savoir en profiter. Ce matin je suis parti le plus tôt possible pour bien l'apprécier. Je suis arrivé au journal à huit heures et demie. Il n'y avait pas beaucoup de monde. Sur le bureau un énorme paquet de lettres... Je les ai lues : des lecteurs, encore des lecteurs. Ah ça! pour écrire, ils écrivent.

Ça fait passer un moment jusqu'à l'arrivée des rédacteurs. Voilà Michel et Colette avec les épreuves de l'imprimerie qui demandent si ca va et me regardent avec curiosité. Martine la maquettiste, apporte une vingtaine de projets pour les prochaines couvertures. Le téléphone sonne, un dessinateur est malade et demande à porter ses dessins plus tard... Je préviens Yves et pendant ce temps, un autre dessinateur entre dans la pièce avec un grand carton, pour étaler autour de moi des aventures plus ou moins passionnantes. Richard me rappelle qu'il faut choisir le prochain gadget surprise et en pose une centaine sur mon bureau, tandis que l'on m'apporte sur une grande feuille les résultats du dernier concours. Des gens qui ont rendez-vous attendent dans l'antichambre. J'ai le temps d'avaler un sandwich à midi avant de répondre à un journaliste qui veut tout savoir sur Nestor. C'est l'heure du comité de rédaction. Jean-Paul fait entrer secrétaire, rédacteurs, dessinateurs. Et c'est comme ça jusqu'à huit heures du soir : téléphone, réunions, visites!

La tranquillité du rédacteur en chef? Un rêve, oui. On frappe à la porte. C'est le garde qui vient me chercher. Ouf. Il était temps. La vie de rédacteur en chef, un cauchemar... Une vraie vie de prisonnier. Je comprends qu'il soit parti en vacances. Moi, je préfère encore retourner d'où je viens...

Nestor

De vous à nous

de nous à vous

Régine PLACE, à Bayonne : « ...J'aimerais savoir si les filles ont le droit de faire le jeu-concours primé? » Bien sûr! Le contraire serait

bien étonnant de notre part!

X..., en vacances à Saint-Pair : « ...Je voudrais savoir quel âge ont Totoche et ses copains. »

Its ont environ douze ans... mais quelle expérience ils ont déjà !...

Nicole LALANDE, à Libourne, nous a envoyé une bien gentille lettre. Pensez... des éloges à ébranier notre modestie!

Toutes nos amitiés à Nicole et à sa maman.

(Suite en page 77.)

LES ÉDITIONS VAILLANT

SIÈGE SOCIAL RÉDACTION - ADMINISTRATION



126, rue La Fayette PARIS-10 Boite postale

(7 lig. groupées)

C.C.P. 4620-25

TARIF D'ABONNEMENT

Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent. Pour les

réabonnements, après deux avis, un mandat-postal contre remboursement vous est envoyé. HEBDOMADAIRE



FRANCE ET COMMUNAUTÉ

3 mois: 26 F - 6 mois: 49 F - 1 an: 94 F

ÉTRANGER

3 mois : 29 F - 6 mois ; 58 F 1 an : 110 F

Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 0,75 F

Adressez vos règlements :

Les ÉDITIONS VAILLANT

126, rue La Fayette, Boîte Postale 77 - X, PARIS 10° C. C. P. 4620-25

Prix de vente de l'exemplaire : France: 2 F - Belgique: 20 F B isse; 2 FS - Italie: 300 LIRES Suisse Tous autres pays étrangers : 2,40 F.F.

Chef de publicité : Mme M. CHAIGNEAUD

AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ 187, quai de Valmy, PARIS-10° quai de Valmy, Tél. 205-97-28 PARIS-10°,



demande à ses lecteurs de faire bon accueil aux annonces publicitaires.



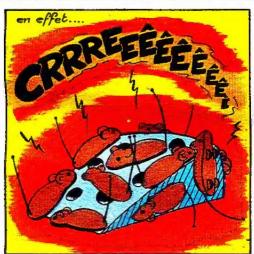




















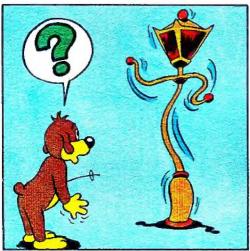












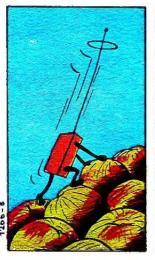














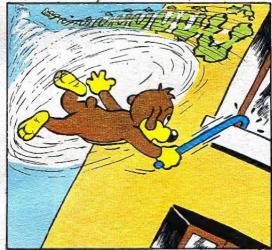


















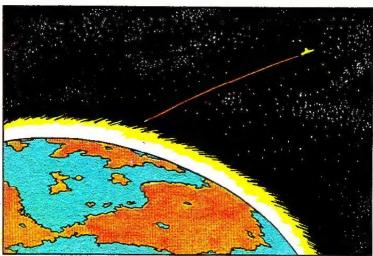












































Des petits pots de colle drôlement malins...

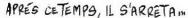
Regardez-les bien, ils sont pleins de bonnes idées, les pots de colle d'Adhésine blanche parfumée. Ils sont presque aussi amusants qu'un jeu. Et Adhésine blanche parfumée est une drôlement bonne colle!

Avec elle, vous ferez tous les collages de papiers, de cartons, de tissus que vous voudrez.











PENDANT CETEMPS, LE TERRIBLE DOCTEUR PROUTE SURVEILLAIT LE LEGUME DANS SES JUMELLES









E CONCOMBRE SE REMIT À JAMBULLER MAIS NON, JE NE BOIS PAS TROP : MON ESTO MAQUE GROSSIT POUR BOIRE! BRIQUE

D'AILLEURS, PLUS JE JAMBULLE, ET PLUS MES JAMBES POUSSENT!

ET LORSQUE LE DOLTEUR PROUTE RENCON-TRA LE " HEU, LE QUOI DEJA ?..





ET LE DOCTEUR PROUTE NE TROUVANT PAS LE CONCOMBRE CONFORME A L'IDÉE QU'IL S'EN FAISAIT, DÉCRETA QUE LE CON-COMBRE N'EXISTAIT PAS

GAR LE POLTEUR L

JE PRÉFERE MANGER MES JUMELLES, QUI SONT PLEINES DE SOUVENIRS!























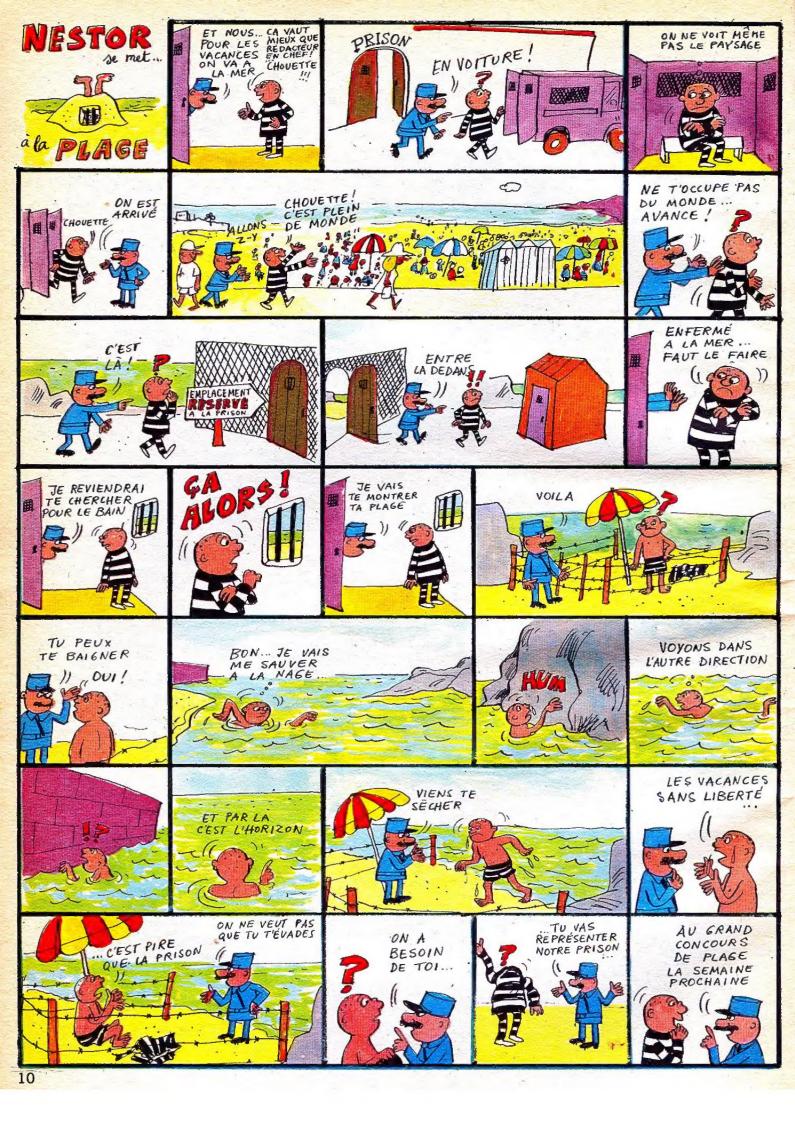












Le bon côté de la rentrée.

La rentrée a ses mauvais côtés, c'est certain. FLASH WATERMAN peut cependant vous aider à passer en douceur ces quelques journées difficiles.

Vous allez découvrir de nouveaux camarades, de nouveaux professeurs, découvrez

le nouveau plaisir d'écrire avec le FLASH WATERMAN.

Si vous écrivez vite, choisissez le FLASH à plume carénée. Si vous

pointe iridium.

écrivez en souplesse, prenez le FLASH à plume découverte.

De toutes façons vous écrirez en douceur : quel que soit le modèle choisi, la plume du FLASH WATERMAN est garnie d'un coussinet d'iridium.

L'iridium est un métal précieux, extrêmement dur, qui permet à votre plume de glisser sur le papier, sans accrocher.



plume carénée : 15 F

plume découverte : 16 F

Jouez au Télé-Flash

Pour la rentrée, un fantastique jeuconcours Waterman : le Télé-Flash. Regardez les films publicitaires Flash-Waterman à la télévision et gagnez. Gagnez un des 1 000 stylos Flash que vous offre Waterman.

Waterman

TOO CO PRINCE Gagner

DEPECHEZ-VOUS POUR ETRE PARMI LES MILLE HEUREUX GAGNANTS!

Trois questions toutes simples:

- 1 Combien de fois le mot "Waterman" est-il prononcé dans le film?
- 2 Combien d'éclairs de flash avez-vous pu observer au cours du film?
- 3 Quelle est la longueur exacte de la cartouche géante du Flash-Waterman ?

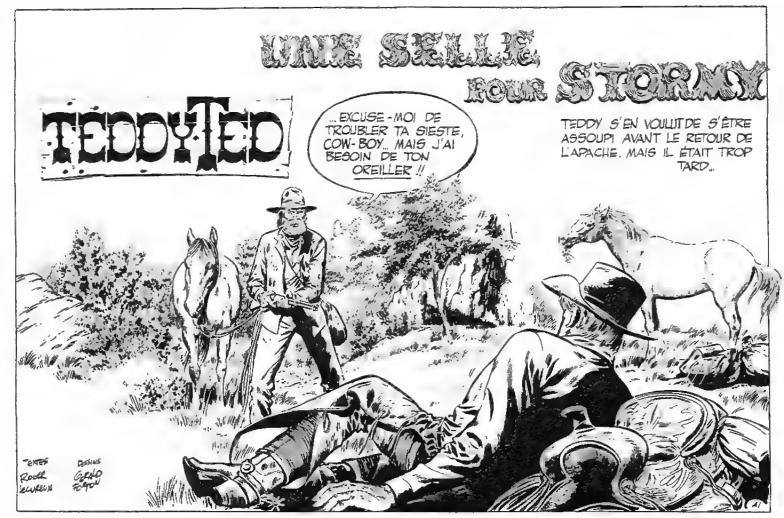
Nom:

Envoyez votre réponse à : Concours du Télé-Flash B:P. CEDEX 218 Paris Brune

Règle du jeu du TELE-FLASH :

Vous devez tout simplement répondre aux trois questions qui vous sont posées. Pour les questions 1 et 2, il vous suffira de regarder à la télévision le film publicitaire Flash-Waterman qui sera projeté à 19 h, 55 les 4, 6, 7, 9, 10, 11, et 14 septembre (sous réserve d'usage).

Pour la question nº 3, votre papetier-libraire habituel pourra vous aider. Les 1 000 premières réponses exactes qui parviendront à Waterman (le cachet de la poste faisant foi), gagneront un stylo Flash, le stylo de la rentrée.



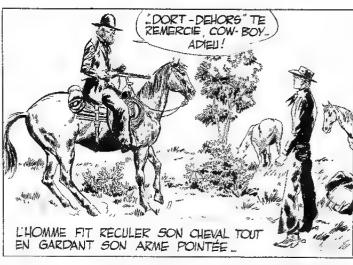


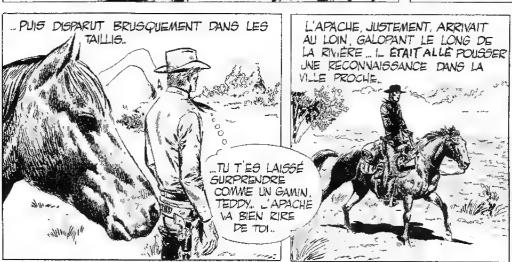








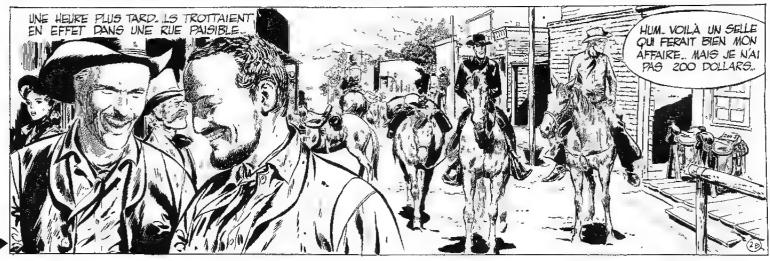
































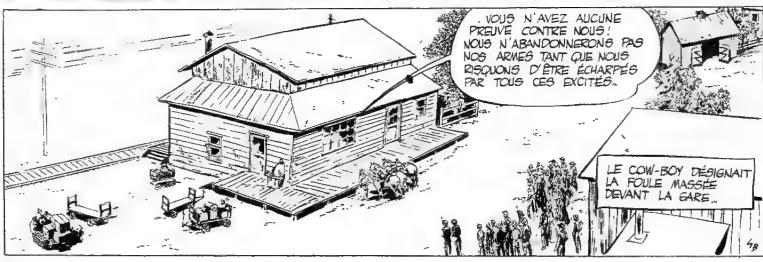




















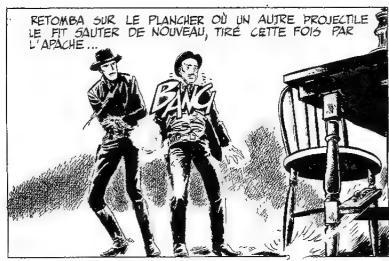




SI NOUS AVIONS
TIRE SUR VOS
CONCITOYENS, SOYEZ
SUR QU'IL Y AURAIT
DES MORTS DEVANT
CETTE GARE! IL EST
RARE QUE NOUS MANQUIONS NOS CIBLES:
VOUS EN DOUTEZ?
REGARDEZ!







































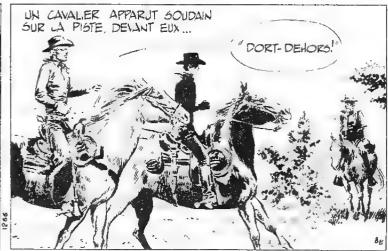










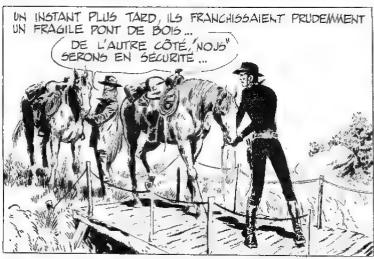




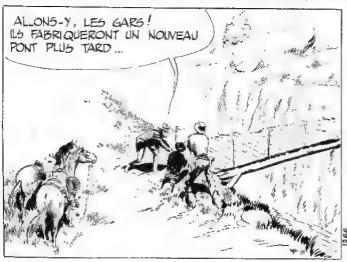
































LE CERVEAU DE SECOURS

DESSIN: R. POIVET

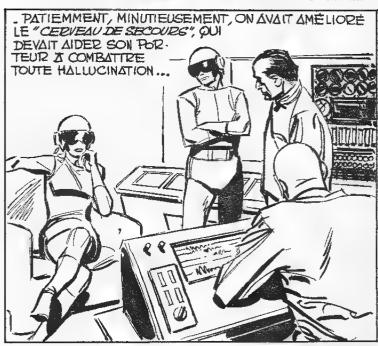
TEXTE: R. LECUREUX









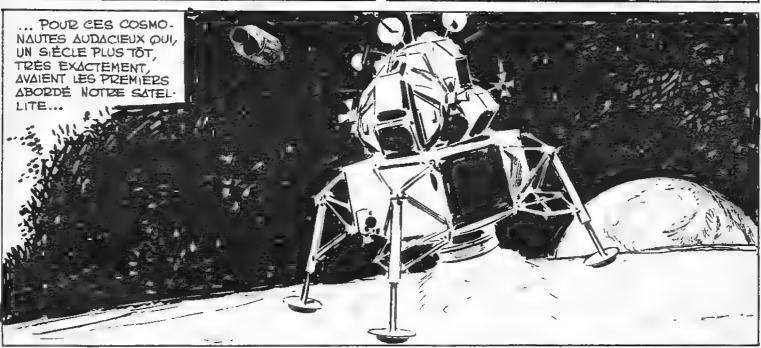






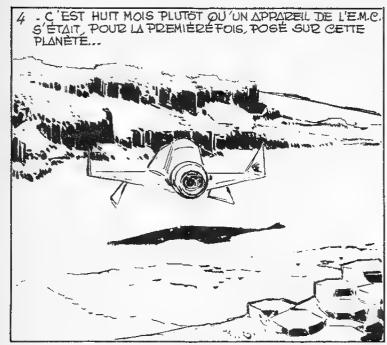




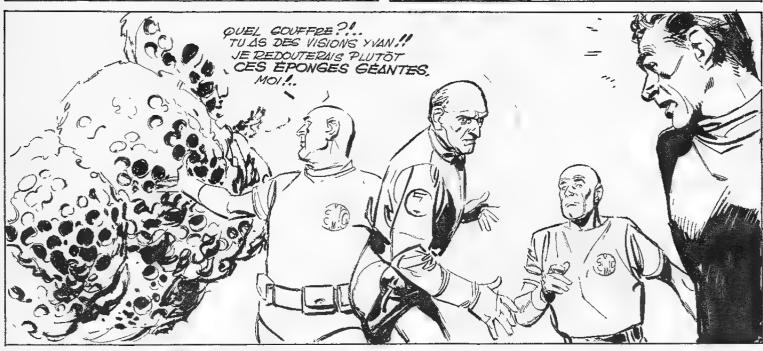












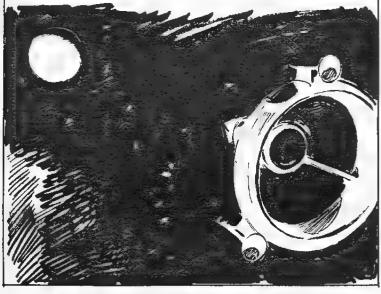




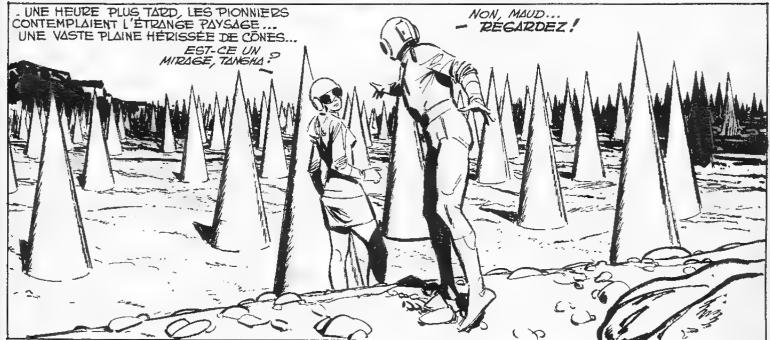


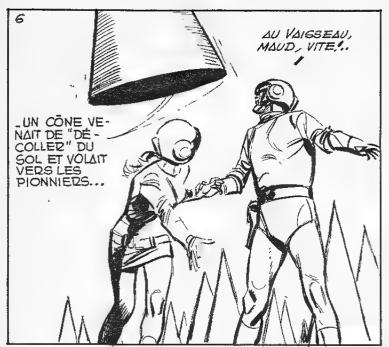


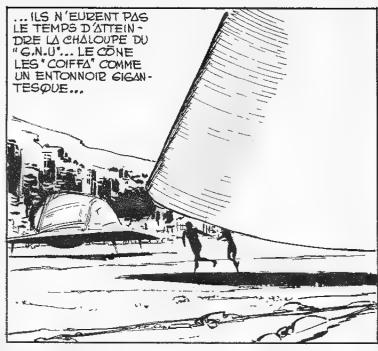
ON AVAIT ŒUVRE POUR UNE SECONDE EXPLORATION DE LA PLANÈTE, IMMÉDIATEMENT BAPTISÉE "MIRAGOS" PAR LES COSMONAUTES... ET LES PIONNIERS S'ÉTAIENT VU CONFIER LA MISSION...











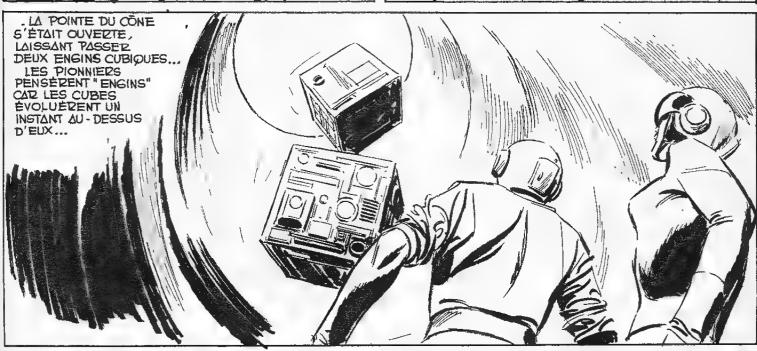


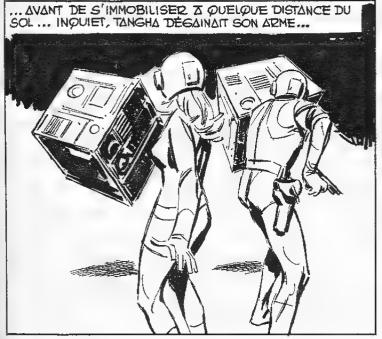




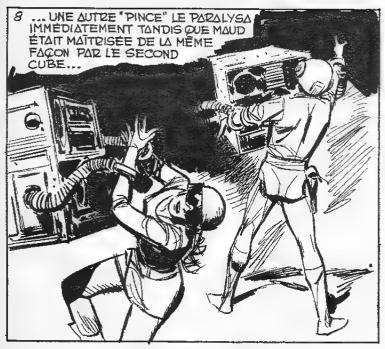


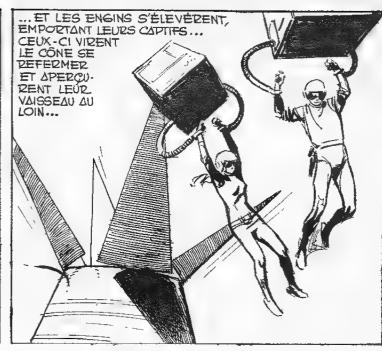


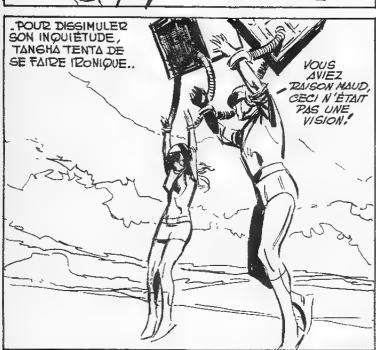




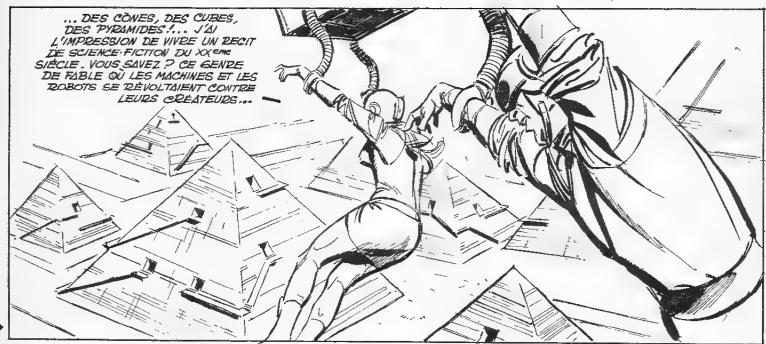


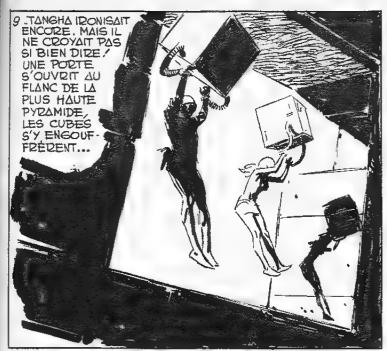


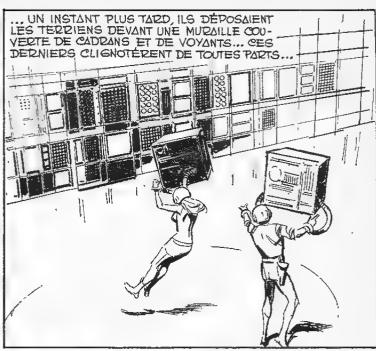




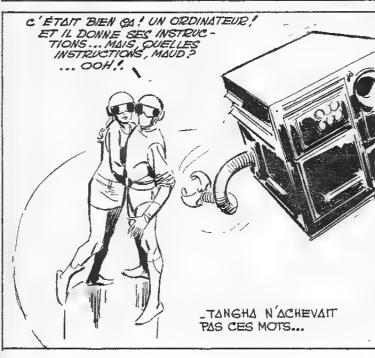


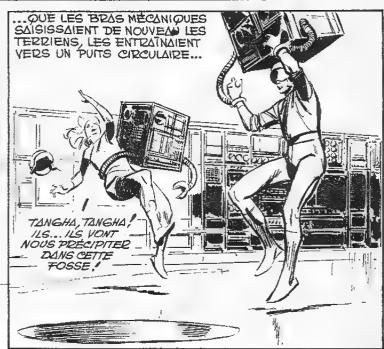


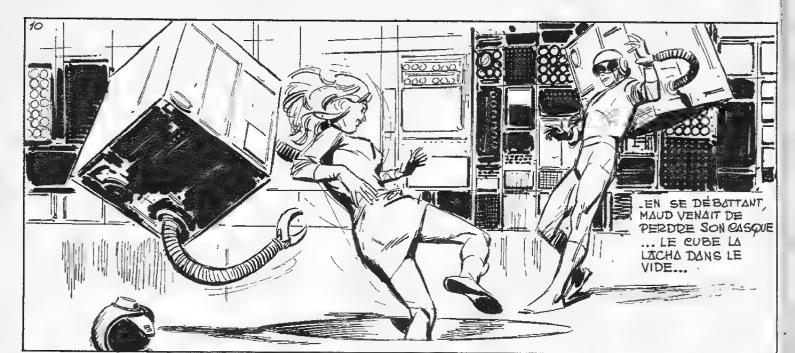






























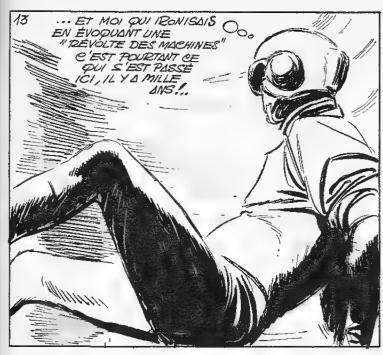






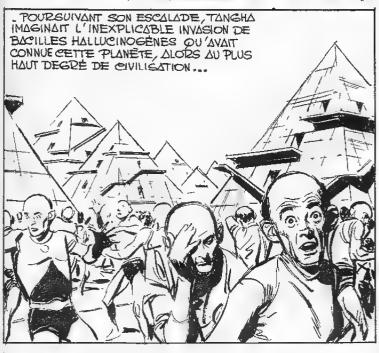


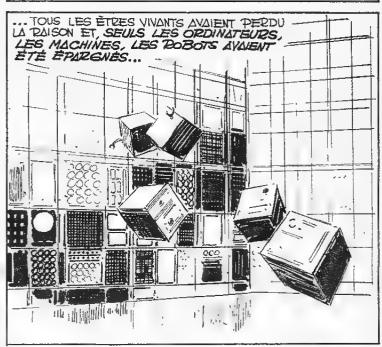


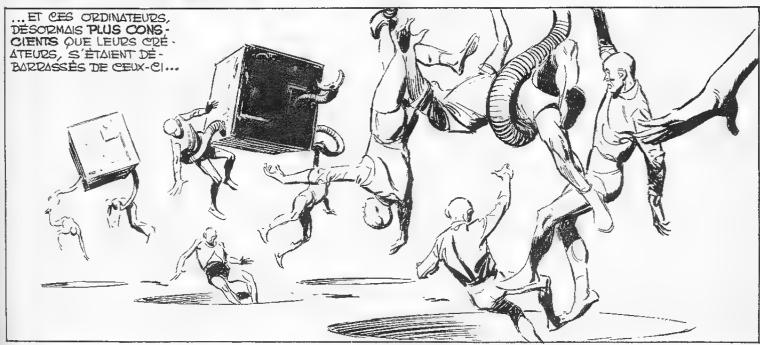


LE TEXTE DU MESSAGE DÉCOUVERT ÉTAIT GRAVÉ DANS SON ESPRIT...

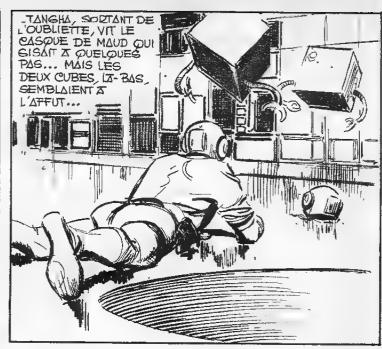
"Ceux qui découvriront ce message un jour, s'il est jamais découvert, ne pourront plus rien
pour nous. Mais afin qu'ils sapour nous. Mais afin qu'ils ation a
chent comment la civilisation a
chent comment la civilisation
de roure
de roure
comment la civilisation
de roure
de roure
comment la civilisation
de roure
de



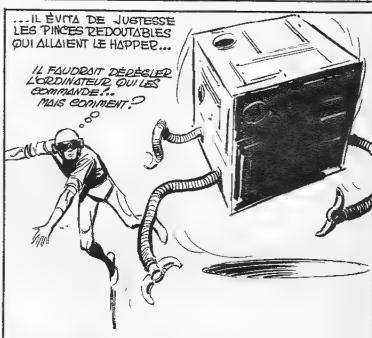




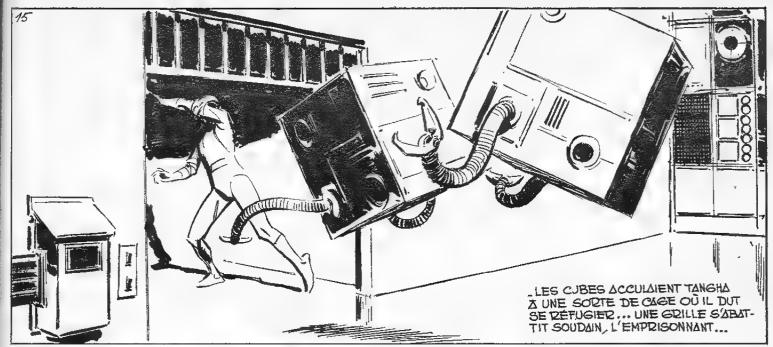
















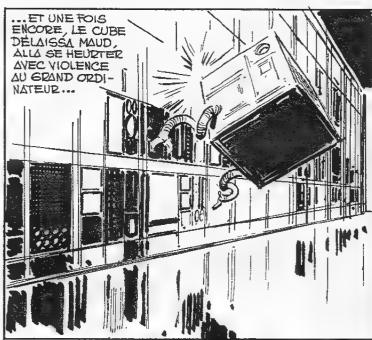




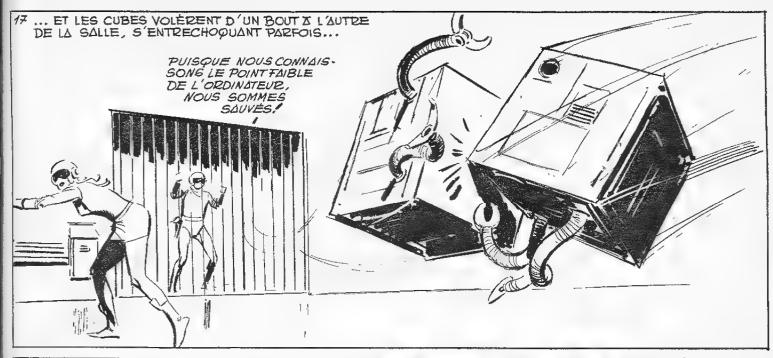




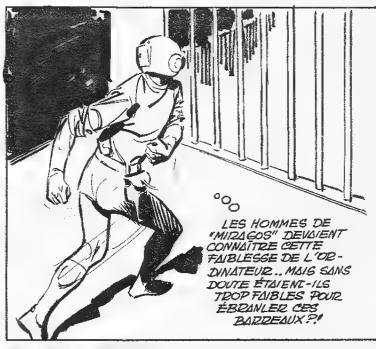




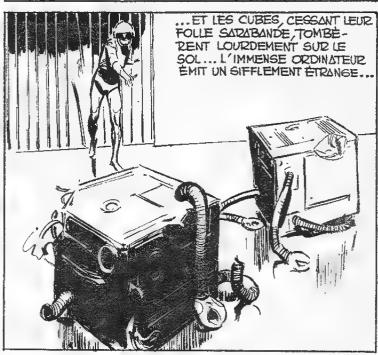












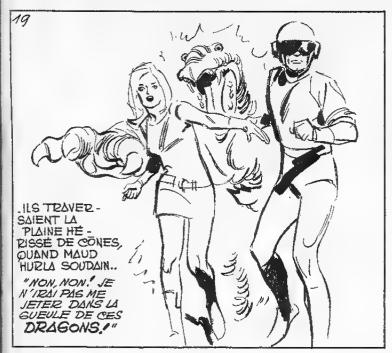


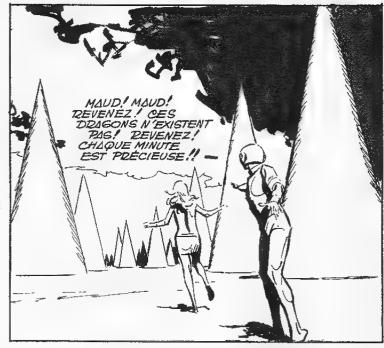








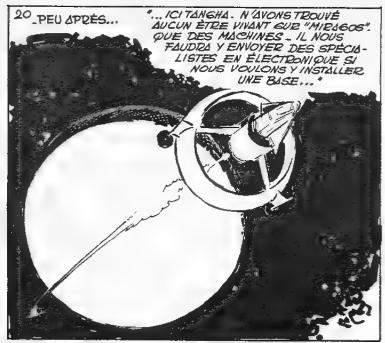




















qui veut gagner de merveilleux voyages au pays des éléphants?

6 randonnées en Afrique pour les grands vainqueurs! 10.000 éléphants gonflables pour tous les autres gagnants!

Aux 3 grands concours Néocide, tu peux gagner chaque fois (le 30 Juin, le 16 Août et le 30 Septembre).

Pourquoi l'Afrique, pourquoi des sur les bombes, les carrés... ou sur éléphants? Mais parce que l'élé- tous les produits insecticides de la phant est l'emblème de la marque gamme Néocide... et de le dessi-Néocide. Et qu'il figure — parole ner, ou de le peindre, en train de d'éléphant! — sur tous les produits chasser un insecte. Rien d'autre Néocide (bombes, carrés, etc...). à faire. Envoie-nous ton chef-A chacun des 3 Concours Néocide, d'œuvre à "Grand Concours il y aura d'abord deux grands vain- Néocide " - Cedex 888 -

queurs. Si tu es l'un d'eux, tu vas donc partir 75-paris-brune en y joignant faire l'un des merveilleux voyages à travers ton bulletin de participation

l'Afrique mystérieuse. Sur les pistes du Mont Kenya, dans la forêt équatoriale, au pied des neiges éternelles, tu feras de fantastiques randonnées en jeep au milieu des plus beaux paysages

du monde. Et tu ne partiras pas seul. Tu emmèneras avec

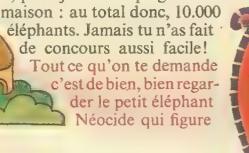
toi qui tu veux : ton frère, ta grande sœur... Et Maintenant, demande vite à ta maman une dinaires éléphants gonflables, tout en couleurs, dessin... Et bonne chance! hauts comme toi, pour jouer à la plage ou à la

> éléphants. Jamais tu n'as fait de concours aussi facile! Tout ce qu'on te demande c'est de bien, bien regarder le petit éléphant Néocide qui figure

soigneusement rempli. Mais

attention: une même réalisation ne pourra être envoyée qu'à un seul concours. Un jury se réunira 3 fois et sélectionnera à chaque fois les meilleurs dessins. Attention: Si tu veux gagner au 3° des 3 grands concours Néocide, envoie-nous ton dessin avant le 30 Septembre minuit (le cachet de la poste faisant foi)

puis il y a encore à chaque Concours 3.333 bombe ou un carré Néocide. Regarde bien le éléphants pour les autres gagnants : d'extraor- petit éléphant qui y figure. Fais un très beau





N.B.: Les 3 grands Concours Néocide-sont réservés à tous les Jeunes ágés de moins de 15 ans au 30.9.1969. Ils sont placés sous le contrôle de Mª Dragon, Huissier à Paris. La porticipation aux concours entraîne l'acceptation du réglement complet, qui sera envoyé sur demande à "Concours Néocide" - Cedex 888-75 Paris-Brune (joindre une enveloppe timbrée portont vos nom et adresse). Le classement des dessins au pentures sera établi par un jury de dessinateurs, dessinatrices et méres de famille de la règ on parisienne, en fonction des critères suivante.:

1. ressembiance avec l'éléphant Néocide 2. présentation 3, originalité.

G-15-26-695-C











C'EST UNE
CATASTROPHE. ET
LE VÊNT SE LÈVE
AVEC LE JOUR....
PEUT. ÊTRE UNE
TEMPÊTE!!? NOUS
ALLONS RAMER,
AVEC NOS BRAS!
NOUS N'AVONS
PAS LE DROIT!!!
D'ÉCHOUER!!!









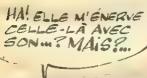










































DEUX HOMNES!
CE CE SONT!
LES TUEURS!
S'ILS ATTRAPENT L'ENFANT,
TLE LE
TUERONT! JE
JE VAIS VOUS
EXPLIQUER!

EXPLIQUEZ-LEUR!
MOI JE VAIS CHERCHER L'ENFANT!
PAULOT, PRÉPARE
LA CORDE!

EST EMPORTE E VERS LE LARGE.



N'OUBLIE PAS LE PAQUET!









CET ENFANT EST INFIRME, (IL EST MUET) IL VIENT DE PERORE SES PARENTS DANG UN ACCIDENT D'AVION! IL EST LE SEUL HERITIER DIRECT D'UNE IMMENSE FORTUNE...





EHBIEN, TU NE TIRES PAS, TOI?



MALHEUREUSEMENT POUR CE
PETIT, SES ONCLES, TANTES,
COUSINS, COUSINES SONT
DES MONSTRES! ÎLS ONT DÉCIDÉ
POUR SE PARTAGER SA FORTUNE
DE LE SUPPRIMER!! CES DEUX
TUEURS LE POURSUIVENT,
POUR GA!...





DÉTROMPE-TOI, JEANNOT! TON INFIRMITÉ C'EST DE NE PAS VOIR TES ÎNFIRMITÉS! LE MONSTRE DE TA FAMILLE TU SAIS BIEN QUE C'ESTTOI! QUAND AU TUEUR! HAARR! PENSE À LA MORT!! ELLE TE POURSUIT JEANNOT! HEÈÈ!. ELLE TE TUERA MAIS ELLE UN JOUR! EST FOLLE C'TE FILLE!

















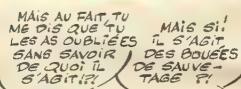
... UN RÉVOLVER! TIENS, TIENS! S'IL EST CHARGÉ, VOIL À POUT-ÊTRE LE MOYEN DE ME DEBARRASSER DE CES DANDITS!







AU FAİT,
TU AS
LES AI
OUBLIEES!





















QUE NOUS SOMMES!

C'EST BROS COM-

ME UNE MONTAGNE!







C'EST TOI QU'IL FAUT QUE J'ASSOMME! ET LES AUTRES DÉTALERONT COMME DES LAPINS!











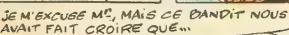














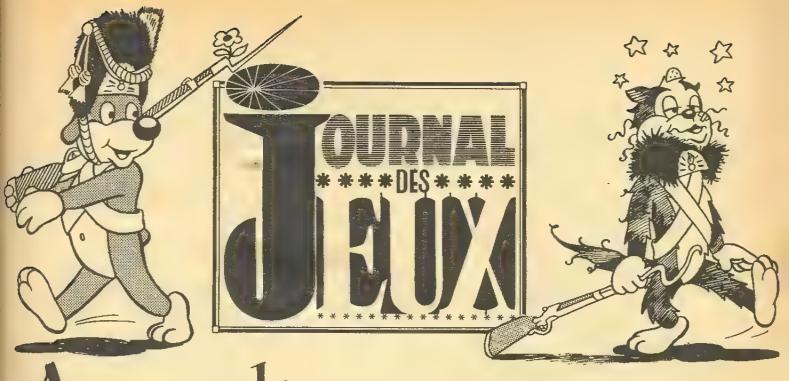












Austerlitz, 2 décembre 1805

Dès ce matin, l'Empereur a engagé la bataille contre les armées russes et autrichiennes... L'issue du combat demeure incertaine.

(de nos envoyés spéciaux... Voir page 54)

AVEC LE JEU CONCOURS PRIMÉ

gagnez 250 F et un télé-craft,

(offert par Exico)



en découvrant la bête curieuse.

Encore un gagnani

C'est PHILIPPE BOUVIER qui gagne les 250 F et une CADY (offert par MOTOBECANE-MOTO-CONFORT) AU JEU PRIMÉ 1260.

Voici ce qu'il fallait trouver:

Nom de l'oiseau rare: PTERIDOPHORE

Voici les noms décodés à mettre dans l'ordre de préférence :

HUPPE, MARTINET, HERON, GRUE, PIE, PERDRIX, TOUCAN, PIC, CHOUCAS, PAON, LORIOT, MOUETTE.

Liste du jury:

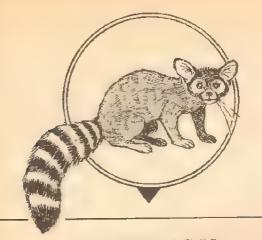
MOUETTE, PIC, PIE, TOUCAN, HERON, CHOUCAS, MARTINET, PERDRIX, PAON LORIOT, HUPPE, GRUE.

La bonne histoire de la semaine.

Deux fous marchent entre les rails de la voie ferrée : ils semblent épuises.

— Qu'est-ce que ça peut être fatigant, ces marches!
 dit le premier en sautant les traverses,

— Oui, fait l'autre. D'autant plus que la rampe est drôlement basse.



Jeu concours primé DÉBUSQUEZ CETTE BÊTE CURIEUSE...

avant de commencer, lisez attentivement le REGLEMENT

Le gagnant sera celui qui, ayant trouvé le nom exact de la bête curieuse, aura fourni une liste de préférence sembiable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges RIEU, rédecteur en chef; Roger DAL, Jean OLLIVIER, Roger LECUREUX.

Roger LECUREUX.

S'îl n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury parmi les réponses des concurrents, le gagnant sera ceiui qui aura fourni la liste la plus proche. En cas d'ex aequo, le jury posera une question écrite aux lauréats, pour les départager. Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de « Pit ». Plusieurs envois sont admis, mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse publié par « Pit ». Inscrivez très lisiblement vos nom et adresse et les noms des animaux (tout cela en lettres majuscules). Quand vous aurez bien rempli votre bulletin, découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suvante :

LE JEU PRIME DE « PIF » N° 1266 B.P. PARIS 90-10.

Il devra être posté avant le mardi 9 septembre 1969 à minuit. Le cachet de la poste faisant foi.

La solution et le nom du gagnant seront publiés dans le numéro 1272 du 18 octobre 1969.

Ne peuvent participer à ce jeu-concours primé, lès personnes ne résidant pas en France, en Belgique ou en Algérie, et les membres du personnel des Éditions Vaillant, de l'imprimerie Montsouris, ainsi que leurs familles.

Regardez bien le dessin de droite.

En haut de ce dessin, dans un cercle, se trouve la bête curieuse dont vous allez trouver le nom. Trouvez donc tout d'abord les noms des onze animaux dessinés autour de la grille, puis placez ces noms dans les lignes horizontales correspondantes de la grille.

Ouand tous les noms seront en place vous pourrez lire verticalement dans les cases grisées, du haut en bas et en commençant par la flèche, le nom de la « bête curieuse » que vous inscrirez dans votre bulletin-réponse.

Vous classerez ensuite les douze animaux qui figurent dans ce jeu par ordre de préférence, en plaçant en tête de liste celui qui vous est le plus sympathique... et ainsi de suite. Alors bonne chance!

Bonne chasse... Une chasse toute pacifique, bien entendu.

N.-B.: Attention! le nom de l'animal rare ne figure pas dans tous les dictionnaires usuels.

BULLETIN-RÉPONSE

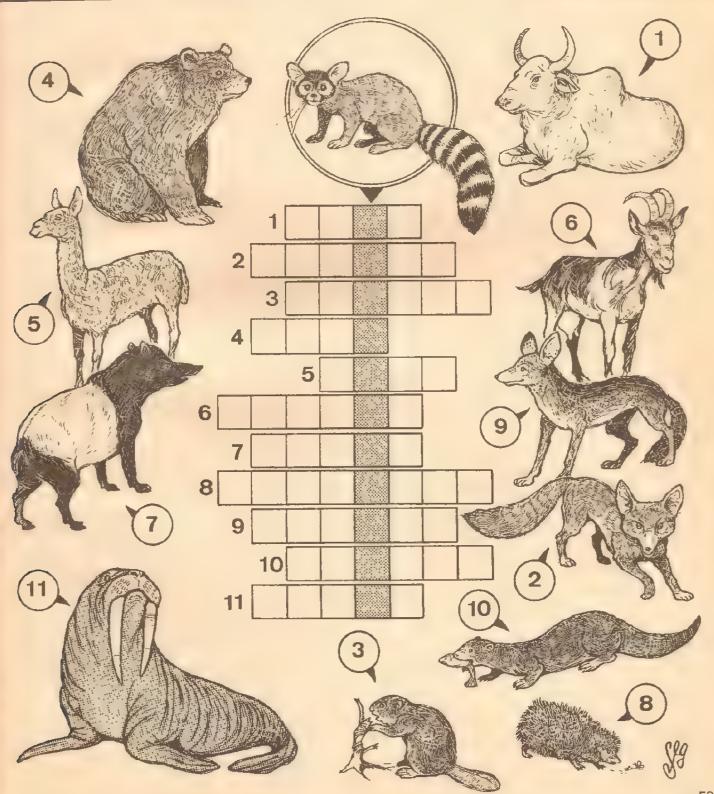
	Découpez suivant le pointillé.
NOM	1 ^{er}
PRENOM Age	2 °
RUE N°	3
VILLE Département	4 °
VILLE Departement	5•
	6°
Voici le nom de la bête curieuse :	7°
	B!
	9
	10°
Les 12 animaux dans l'ordre de mes préférences :	11°
	12°

eu concours primé Jeu c

Gagnez 250 F et un télé-craft

OFFERT PAR LA SOCIÉTÉ EXICO



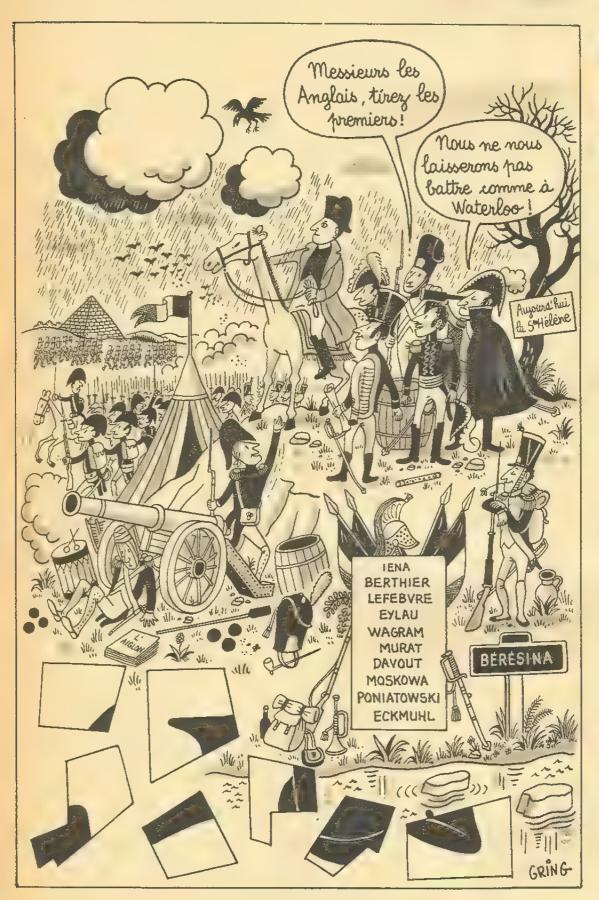




De nos envoyés spéciaux : Austerlitz, 2 décembre 1805

Dès ce matin, l'Empereur a engagé la bataille contre les armées russes et autrichiennes. La brume qui recouvrait la plaine a d'un seul coup disparu et c'est sous un soleil éclatant que les troupes françaises s'acheminent vers la victoire.

Nos reporters nous ont envoyé une photographie de cette journée historique; mais il semble que tout ne soit pas exact sur ce document.





Nous comptons sur vous pour :

Découvrir les sept anomalies historiques et géographiques.



Retrouver une longuevue égarée.



Reconstituer la célèbre coiffure de Napoléon I^{er}.



Nous dire ce qu'évoque pour vous chacun des trois objets suivants, figurant dans notre dessin : Le bonnet à poils, le livre « l'Aiglon », la pancarte « Ste-Hélène ».

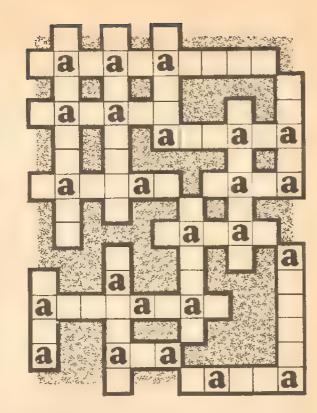


Enfin, dans la liste inscrite sur le panneau, séparez les noms des batailles des maréchaux.

Solutions en dernière page du Journal des Jeux.







ROGER DAL

C'est très curieux l Un grand nombre d'animaux ont 2 ou 3 « A » dans leur nom

Voici quelques-uns de ces animaux enfermés dans la cage géante (à gauche). Le jeu cons ste à trouver tous ces noms La gr.lle de gauche comporte un code, c'est-à-dire que toutes les lettres des noms de ces animaux (sauf les A bien entendu)

ont été remplacées par des signes, le même signe représentant toujours la même lettre.

Inscrivez votre décodage sur la gri le de droite. Quand vous aurez fini, vous vous amuserez à trouver d'autres bêtes ayant 2 « A » dans leurs noms.

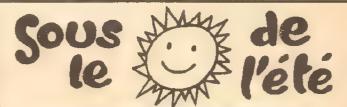
Pour ma part, j'en ai trouvé... 40 ! Mais je suis sûr qu'il en existe encore

Ollez amis

Voici trois petites énigmes qui risquent d'en coller plus d'un!

- 1. A midi juste, Jean part de Fontainebleau en auto, en direction de Paris. A la même heure, Georges part de Paris en bicyclette, en direction de Fontainebleau. Evidemment, Georges se déplace moins vite que Jean. Qui des deux, Jean ou Georges, se trouvera à une distance plus grance de Paris quand ils se croiseront sur la route?
- 2. Vous avez devant vous un kilo de pièces de 10 centimes et un demi kilo de pièces de 20 centimes, de même métal. Quel est le tas qui vaut le plus cher?
- 3. Sur le rayon d'une bib iothèque, il ya deux volumes reliés l'un à côté de l'autre, le tome I et le tome il d'un ouvrage. Le tome I comprend 320 pages, le tome II à sa droite en a 325. Combien y a-t-II de pages entre la page 1 du tome 1 et a page 325 du tome II ?

A travers le Temps et dans tout l'Espace, c'est toujours le même soleil qui éclaire le Monde, mais les visages et les costumes des gens changent. Voici sept demoiselles qui s'abritent sous leur ombrelle, mais chacune d'elle n'a pas le « pare-soleil » qui correspond à son époque et à son costume. Rendez donc à chacune d'elles l'ombrelle qui lui appartient.









COMMENT Y JOUER ?

Tirez au sort pour savoir qui commence. Le premier joueur lance ses dés. Il lit le résultat de gauche à droite : 4 - 5 par exemple. Aussitôt, il cherche sur la planche de jeu le même résultat (à lire de gauche à droite ou de haut en bas). Mais attention ! pendant que le premier joueur cherche, son partenaire compte à haute voix et à « toute vitesse » jusqu'à vingt !

Si le premier joueur a trouvé avant que son partenaire ait compté jusqu'à vingt, il înscrit sur une feuille de papier le chiffre qui se trouve dans la case correspondante. Par exemple pour le 4 - 5, le nombre à inscrire est 12. Si le premier joueur n'a rien trouvé, il ne compte rien, bien sûr.

C'est ensuite à l'adversaire de jouer et ainsi de suite.

Pour ce jeu, il vous faut : le coup d'œil, la rapidité du sportif... deux dés et un partenaire.

LE VAINQUEUR

mmmmmmmmmmmm

C'est celui qui atteint le premier 1 500 points.

UN TOUR... DE MAIN! C'EST TOUT!



LES
SECRETS
DU PERE
PASSEPASSE

Vos parents, vos amis vont pâlir : « Mon fils, mon copain, serait-il sorcier ? ». A cette question vous répondrez : « Bien sûr », et personne n'osera vous contredire!

Mais, avant tout, voici mon « tour »: Prenez un jeu de 32 cartes.

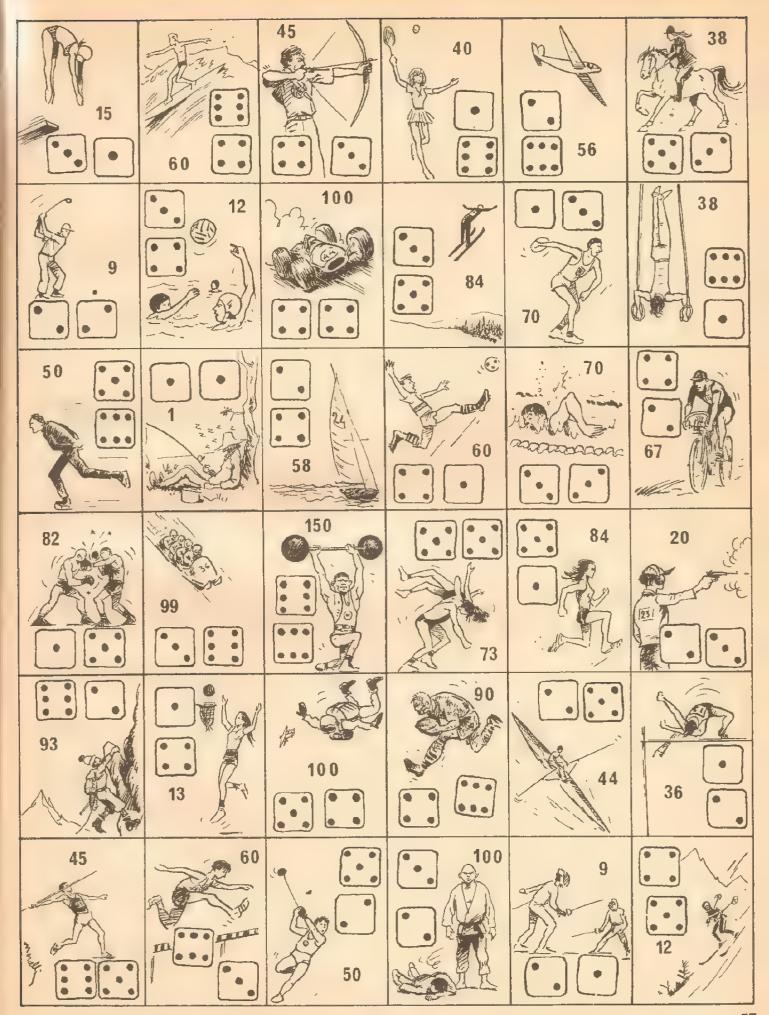
Tirez-en 12 et replacez-les à l'envers, çà et là, dans le paquet.

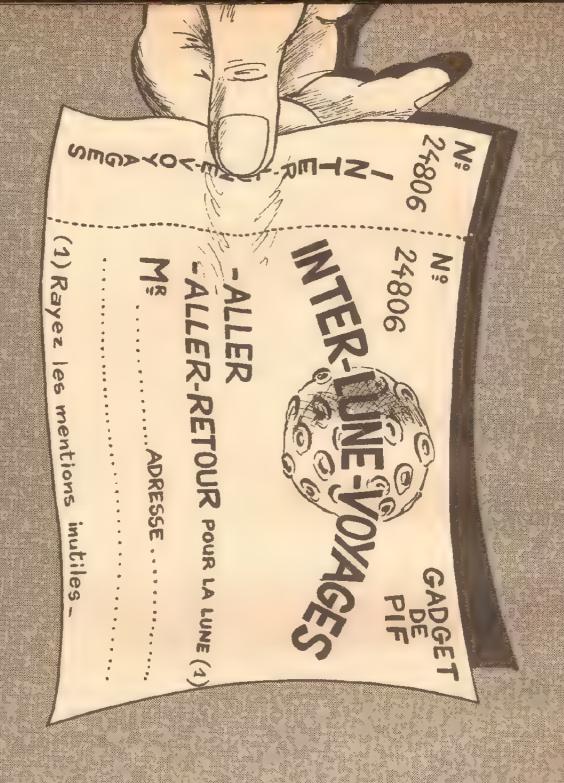
Vous demandez à quelqu'un de couper plusieurs fois, autant de fois qu'il le désire, le paquet de cartes.

Vous lui demandez ensuite de prendre le paquet, de le tenir sous la table et de vous remettre, toujours sous la table, les 12 premières cartes du paquet. Et maintenant, vous dites:

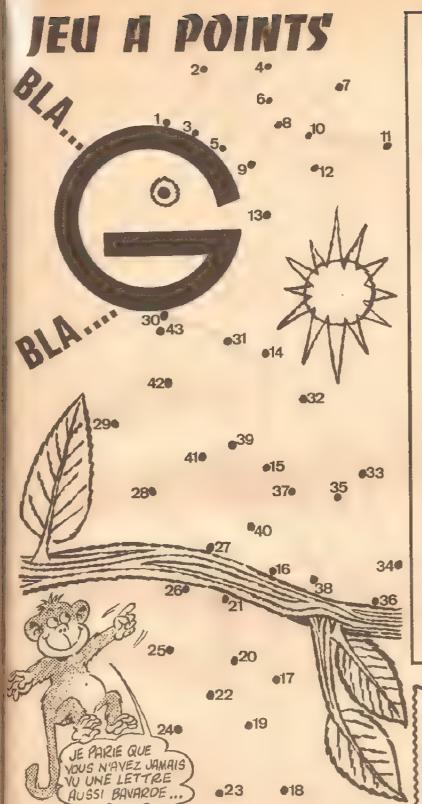
« Nous avons chacun un paquet, mais nous ignorons tous les deux combien le hasard a mis de cartes retournées dans nos paquets respectifs. Eh bien! je vais essayer, sans regarder, et en opérant sous la table, d'arranger mon paquet pour qu'il y ait autant de cartes retournées que dans le vôtre. Prenez votre temps, puis posez votre paquet sur la table. Comptez les cartes retournées qu'il contient. Faites-en faire autant dans l'autre paquet. Il y en a le même nombre! Comment est-ce possible?

Pour réussir à coup sûr, il suffit simplement de retourner, sous la table, le paquet de 12 cartes que vous avez en main. Essayez vite et ne pensez pas qu'on trouvera de sitôt ce secret.





En attendant d'aller voir vous-même ce qui se passe sur la lune, PIF vous offre cette semaine un aller et retour pour la planète mystérieuse. Vraiment, le gadget de PIF sera toujours en avance sur son temps.

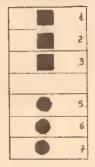


LE PENSE

PAR O. A. GRANDJEAN

Chaque semaine, le pense-jeu vous propose quelques idées pour toujours vous amuser. Collectionnez-les, vous aurez une réserve inépuisable de distractions.

SEPT CASES ET SIX JETONS



Préparez une piste analogue à la nôtre, en y plaçant comme nous, trois jetons blancs et trois jetons noirs (les jetons peuvent être remplacés par des boutons ou des petits carrés de papier). Le jeu consiste à faire passer les jetons des cases 1, 2 et 3 dans les cases 5, 6 et 7 tandis que les trois jetons qui occupaient ces cases se rendront, eux, dans les cases 1, 2 et 3.

ATTENTION

 Chaque jeton ne peut se placer que sur une case libre.

2. Il ne peut glisser que d'une case à la fois sauf si la case est occupée par un autre jeton, auquel cas il a le droit de passer par-dessus pour alter se placer sur la case suivante, LIBRE (si elle ne l'est pas, le jeton doit rester sur la case qu'il occupait sans possibilité de déplacement).

3. On set tenu de faire avancer les jetons blancs et noirs alternativement.

4. Les jetons peuvent avancer et recuier.

Lour jouer à plusieurs

Tracez une ligne droite. Au départ de cette ligne, dessinez un carré. Marquez nettement l'arrivée d'un autre carré ou d'une croix. La ligne aura cinq à six mètres de longueur entre les deux points. Le premier joueur se place, yeux bandés, sur le carré de départ. Puis, en auivant autant que possible la direction de la ligne, il va avancer et ne s'arrêtera que lorsqu'il aura, selon lui, atteint le point d'arrivée. Un camarade fera alors une marque à cet endroit en inscrivant à côté les initiales du joueur. Puis l'épreuve recommence avec un autre candidat. Le gagnant est celui qui, ayant le moins dévié de la ligne, est arrivé le plus près du but.

Jeu du correcteur

Dans ce texte, huit erreurs se sont glissées. Pouvez-vous dire lesquelles?

Le colonel Jean Bart, commandant d'un navire de 15 tonnes qui fait la ligne Le Havre-Brasilia, a une habitude bizarre : A chaque fois qu'il doit diriger un accostage, un appareillage ou toute autre manœuvre délicate, il descend dans sa cabine, regarde dans une petite boîte d'acajou en matière plastique, puis remonte sur le pont pour donner ses ordres.

Après soixante ans de loyaux services, Jean Bart prit sa retraite et alors son second, l'Amiral Gellan ne put résister. Il descendit dans la cabine du commandant, prit la petite boîte d'acajou, l'ouvrit et n'en retira qu'un morceau de papier sur lequel était inscrit :

« BABORD, c'est à droite! TRIBORD, c'est à gauche! »

Solutions en dernière page du « Journal des Jeux ».

ENIGME...



PAR MOALLIC

Comme chaque semaine, LUDOVIC, détective privé, vous propose une énigme policière. Regardez bien chaque détail, chaque parole prononcée et vous découvrirez la clé de l'énigme. Bonne enquête!

BRIQUET ... VOLE

Venu passer quelques jours au bord de la mer, LUDOVIC se rafraîchit à la terrasse de l'hôtel.



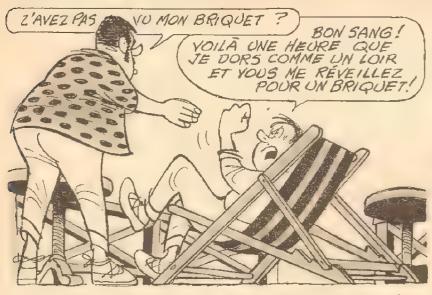
La terrasse est presque déserte et LUDOVIC descent faire quelques pas sur la plage qui s'étend devant .'hôte



Il s'aperçoit soudain qu'il a laissé son briquet sur une table de la terrasse et retourne le chercher.



Le briquet n'est plus là. Un des clients semble fort captivé par une course de petits dériveurs.



L'autre client, rentré fort tard, paraît ressentir fortement les effets d'une nuit blanche.



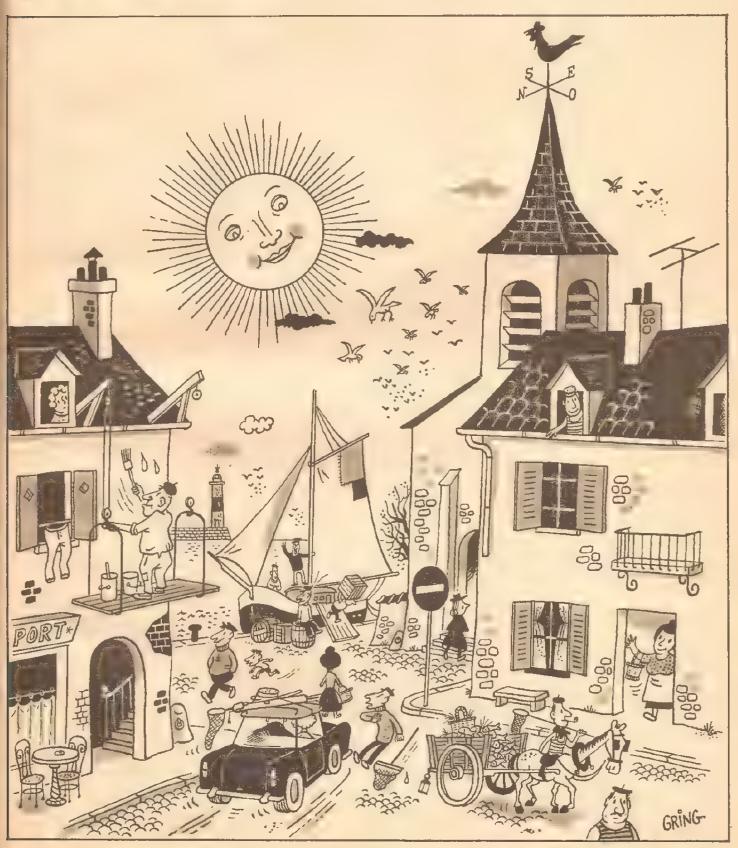
Le garçon declare ne rien savoir, mais LUDOVIC est fixé sur l'identité de son voleur.

LAQUELLE DES 3 PERSONNES INTERROGEES EST LA SUSPECTE?

Ce petit port de pêche n'est pas si banal qu'il en a l'air.

Quelques erreurs flagrantes s'y sont en effet glissées un peu partout. Essayez de les découvrir.

Solution en dernière page du Journal des Jeux.





En 5 minutes 57 secondes et 3 dixièmes fabriquez-vous un... DESSIN ANIMÉ

Collez cette page sur un carton de force moyenne	14 secondes
Découpez le disque, en couvrant les fentes séparant	
les dessins (voir croquis N° 1)	97 secondes
Peignez en noir, le dos du disque (croquis N° 1)	88 secondes
Prenez un petit clou à tête, ou un trombone (ou toute	
autre système d'axe) que vous placez au centre du	
disque	43 secondes
Allez chercher un miroir que vous placez devant vous	
(comme indiqué sur le croquis N° 2)	26 secondes
Faites tourner le disque dans le sens des aiguilles d'une	
montre. Regardez par les fentes. Dans la glace en face	
de vous, le dessin s'anime	5 secondes
	3 dixièmes
	- CINTOINIO

Allez vous chercher un verre de grenadine, vous l'avez bien mérité!..

84 secondes



Etes-vous perspicace?

OUI OII.

NON

Certains ne voient pas plus loin que le bout de leur nez, et il est souvent très facile de leur faire prendre « des vessies pour des lanternes ».

D'autres sont redoutablement clairvoyants et devinent ce qu'on veut leur dire avant même qu'on ait parlé. Et vous ? Etes-vous perspicace ? Vos réponses à ces quelques questions (perspicaces) vont vous le dire...

NON



- 1. Sentez-vous quand votre grand-père va se mettre en colère et vous arrêtez-vous de l'irriter juste à temps pour eviter l'orage?
- 2. Quand vous jouez aux dames, votre partenaire vous bat-il souvent par des coups que vous n'avez pas prévus?
- 3. Etes-vous constamment embarrassé quand vous devez faire un cadeau (pour la fête des mères par exemple) car vous ne savez pas ce qui fera
- 4. Quand un camarade ment dans le but de vous faire une blague, vous en rendez-vous compte neuf fo s sur dix?
- 5. Vous arrive-t-il de faire de la peine à quelqu'un pour qui vous avez pourtant beaucoup d'affection, et sans que vous deviniez pourquoi?
- 6. Quand une personne déguise sa voix pour vous



faire une blague au téléphone, savez-vous malgré tout très vite qui est cette personne?

- 7. Savez-vous quand les compliments qu'on vous fait sont faux?
- 8. Etes-vous fort en devinettes?
- 9. Devinez-vous le coupable bien avant la fin du roman policier que vous lisez, ou du film que vous voyez?
- 10. Vous arrive-t-il de faire des gaffes et de ne vous en apercevoir que trop tard?
- 11. Quand on vous offre un cadeau, savez-vous ce qu'il y a dans le paquet, bien souvent, avant de l'ouvrir?
- 12. Quand les étrangers parlent devant vous, dans leur langue que vous ignorez totalement, saisissez-vous, cepen-dant, le sens général de leur conversation?



Marquez un point chaque fois que vous avez répondu « OUI » à l'une des questions suivantes : 1, 4, 6, 7, 8, 9. Marquez un point également pour « NON » à : 2, 3, 5, 10, 11, 12.

FAITES LE TOTAL DE VOS POINTS, puis courez aux solutions en dernière page du lournal des Jeux pour savoir si vous étes perspicace.

LE JEU DES BULLES



COSMO BULLES

Ce départ de fusée n'est pas tout à fait dans les habitudes coutumières. Il comporte de très nombreuses invraisemblances.

Et, ce qu'il y a de pire c'est que Gring, notre dessinateur, a mélangé quelque peu les bulles, ce qui fait que les personnages ne disent pas du tout ce qu'ils devraient dire.

Remettez de l'ordre dans tout cela, en rendant à chacun sa parole perdue...

Solution en dernière page du Journal des Jeux.



CINQ EN UN

ANOMALIES

1. La Bérézina se trouve en Russie et Austerlitz en Tchécoslovaquie. - 2. Bérézina et non Bérésina. - 3. Les Pyramides. - 4. La pluie qui tombe sur la plaine. - 5. La phrase : . Messieurs les Anglais, tirez les premiers » a été prononcée à Fontenoy en 1745. — 6. La bataille de Waterloo se situe après celle d'Austerlitz (juin 1815). — 7. « L'Aiglon » a été écrit par Edmond Rostand en 1900.



L'OBJET CACHE

La longue vue est dissimulée dans le fusil que tient le soldat à droite. **PUZZLE**

Voir croquis.

BATAILLES ET MARECHAUX

a) Les maréchaux : BERTHIER LEFEBVRE - MURAT - DAVOUT - PONIATOWSKI.

b) Les batailles : IENA - EYLAU - WAGRAM - LA MOSKOVA - ECKMUHL.

A QUOI VOUS FAIT PENSER :

Le bonnet à poils : aux célèbres grognards ou grenadiers de la garde impériale.

L'Aiglon : au roi de Rome, fils de Napoléon ler.

Sainte-Hélène : à l'île où l'Empereur fut exilé et où il mourut.

CODE SECRET

Voici d'abord les noms de la cage :

Horizontalement et de haut en bas : SALAMANDRE -CANARD — ALPAGA — GAVIAL — LAMA — CALAO — ASTRAKAN — ARA — SAIGA.

Verticalement et de gauche à droite : NAJA - SALAN-GANE - LAMANTIN - NARVAL - PANDA - FAISAN

— CALAMAR — KOALA — ANGORA.

Et voici ma liste : tous les noms doivent être dans le

dictionnaire, bien entendu.

ARA — LAMA — NAIA — KAOLA — PANDA — SAIGA — ALPAGA — ANGORA — AGNEAU — CABIAI — CAI-MAN - CANARI - CASOAR - CANARD - GAVIAL MAN — CANARI — CASUAH — CANARD — GAVIAL — JAGUAR — NARVAL — CALAMAR — DAURADE — MACAQUE — TAMARIN — TANTALE — ASTRAKAN — ALBATROS — MARABOUT — RASCASSE — TAMANDUA — TAMANOIR — SCARABEE — ALLIGATOR — BALBUZARD — MAQUEREAU — SALANGANE — SALAMANDRE — BABIROUSSA — ORANG-OUTANG — PARADISIER DISIER.

Si vous en connaissez d'autres, écrivez-moi...

SOUS LE SOLEIL DE L'ETE

L'ombrelle 1 à la Bretonne E. - 2. A la demoiselle de 1821 A. - 3. A l'Hindoue F. - 4. A la jeune personne de notre temps C. - 5. A la Grecque G. - 6. A la Japonaise B. - 7. A la dame du XVIIIº siècle D.

COLLEZ VOS AMIS!

1. On pourrait croire que Jean, se déplaçant en auto, se trouvera plus près de Paris que Georges. Mais étant donné qu'ils se rencontrent, c'est donc qu'ils sont au même endroit et par conséquent, à la même distance de Paris tous les deux.

2. Un kilogramme d'un même métal vaut toujours plus cher que 500 grammes.

3. Il n'y a pas de pages. Il n'y a que les deux reliures.

JEU DU CORRECTEUR

Pas de colonel dans la marine. — Un navire de quinze tonnes... c'est peu pour un paquebot. - Brasilia se trouve à l'intérieur des terres. - Acajou en matière plastique. -Soixante ans de services, c'est beaucoup. — Un amiral ne peut être le second d'un commandant. — Bâbord se trouve à gauche. - Et tribord à droite.

ENIGME

De toute évidence, le dormeur a menti, il ne dort pas depuis deux heures puisqu'il a changé entre temps la disposition de sa chaise longue qu'il a descendue d'un cran, le faisant passer du deuxième (dessin nº 1) au troisième cran (dessin nº 2).

C'est certainement en procédant à l'opération qu'il a vu

le briquet oublié et qu'il s'en est emparé.

LE JEU DES ANOMALIES

1. Il manque une corde à l'échafaudage. - 2. L'orientation de l'escalier est mauvaise. — 3. La voiture se dirige dans un sens interdit. — 4. Le bateau accosté a ses voiles déployées. - 5. La gouttière ne descend pas en bas. -6. Il y a un balcon sans fenêtre. — 7. Les rideaux sont à l'envers. - 8. Les volets sont trop larges pour la fenêtre. - 9. Les volets du clocher sont à l'envers.

LE TEST DE ROGER DAL : PERSPICACE

- Si vous avez plus de 12 points, vous êtes non seulement perspicace, mais aussi très malin. Il ne doit pas être

facile de vous tromper.

Entre 6 et 12 points, vous prévoyez assez bien les réactions de ceux qui vous entourent. Mais évitez de pécher par excès de confiance en vous, car vous pouvez à l'occasion vous tromper de route.

- Moins de 6 points, vous ne serez jamais un devin, ni une voyante extra-lucide. Apprenez donc à mieux observer

pour mieux prévoir.

MOTS CROISES

GRILLE FLASH

Horizontalement : 1. Pavot. — 2. Et. — 3. Crête. —

Héron. - 5. Es. Ts.

Verticalement: 1. Pêche. — 2. Atres. — 3. Er. — 4. Tôt. - 5. Tiens.

LA PECHE A LA LIGNE

Horizontalement: 1. Hameçon. — 2. Epu. Ara. — 3. Peur. — 4. Rat. Pas. — 5. It. Fête. — 6. Vent. — 7. Ere, Ver. Verticalement: 1. Hé. Rive. — 2. Appâter. — 3. Muet. Né. — 4. F.T. — 5. Carpe. — 6. Or. Atre. — 7. Nasse.

MAGIGRAMME

Voici quelques-uns des noms trouvés dans la grille : Danube - Elbe - Seine - Rhin - Rhône - Oder -Volga — Léna — Sénégal — Congo — Nil — Mississipi Ohio — Gange.

Si vous en trouvez plus, vous êtes vraiment très fort.

JEU DES BULLES

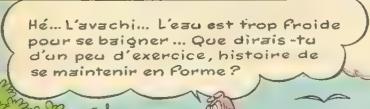
1. G. — 2. F. — 3. J. — 4. I. — 5. B. — 6. H. — 7. K. — 8. D. — 9. E. — 10. A. — 11. C.



PAFOU

Scénario et dessins de MAS

COMP PRODUCTION























Publi-Service AV 1

Comme les cosmonautes d'Apollo

Ayez des étiquettes

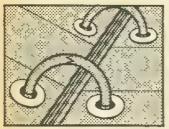
"à bord" auto-collantes Avery...

A bord de la capsule Apollo X, des milliers de circuits électriques... Pour les repérer, ce sont les étiquettes Avery qui ont été choisies... Choisies pour aller dans l'espace, parce que ce sont des étiquettes "haute qualité": auto-collantes!



siliconé, vous les posez : hop! papier, verre, etc.). c'est collé, en un clin d'œil. Et

Etiquettes auto-collantes Avery l'adhésif, ultra-puissant, adhère ... inutile de lécher! Vous les immédiatement et indéfiniment détachez de leur papier support sur toutes matières (plastique,



Œillets de renforcement autocollants Avery: extrêmement solides, ils empêchent vos feuilles de classeurs de se déchirer. Demandez la nouvelle pochette géante (216 œillets!), ultra économique!

Pastilles de couleurs auto-collantes Avery (6 couleurs, 3 tailles): idéales pour la décoration et le repérage, elles facilitent la lecture des textes, schémas, graphiques.





ETIQUETTES AUTO-COLLANTES

Nouvelle pochette grande contenance 1,50 F (prix indicatif) TOTOCHE POCHE GAI-LURON POCHE PIF POCHE Nº 49

Dans chacun d'eux 100 JEUX 100 GAGS 200 PAGES DE RIRE

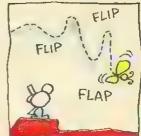


le magicien....

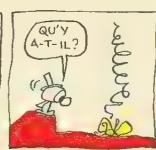


















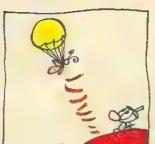




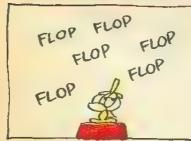






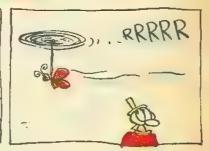












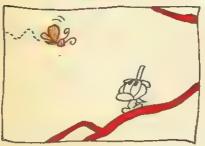




































VOYEZ-VOUS













OU GOILIB





























LECOO RELE CO PRINTERO



Scénario : SANI. MAS

Dessin : MAS.









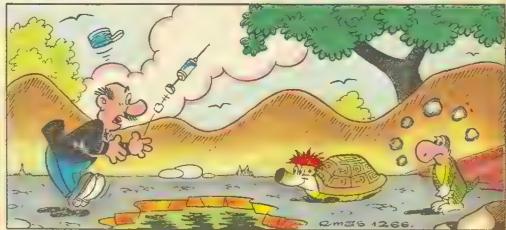








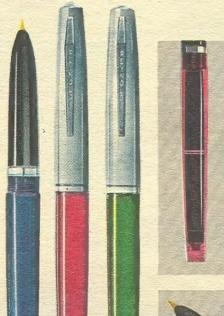






avec 2 cartouches gratuites

Bleu transparent, rose transparent, vert transparent, vert transparent, voici le SLURP, le tout nouveau stylo à plume Reynolds, qui vous permet enfin de choisir un stylo à vos couleurs, un stylo personnalisé... pour 6 F et avec en plus une "slurprise": 2 cartouches gratuites.



Avec le SLURP Reynolds, jamais de panne sèche...
Le SLURP est fait pour contenir 2 cartouches : l'une en service, l'autre en réserve.
Et grâce à son corps transparent, vous surveillez le niveau du carburant.



Le SLURP est un stylo sérieux : plume capotée ultra-robuste; corps en Plexiglas injecté; capuchon en métal chromé.

Nous avons demandé à des jeunes de nous aider à créer le SLURP. Ce sont eux qui ont choisi ses couleurs. Ce qu'ils en disent? "slurperbe". Mais si vous n'aimiez pas le SLURP (sait-on jamais?), nous pouvons vous proposer un stylo à plume "classique", le Reynolds Pen non transparent (5,25 F), ou l'un de nos 6 stylos à bille, dont le fameux "Troizair" ou notre Reynolds Pointe-Nylon (1 F).



BILLE, PLUME ou POINTE





ET MUZO SE SCÉNARIO ET DESENS DE MICOLADU



























De vous à nous de nous à vous

(Suite de la page 2.)

Nadine PHILIPPINI, à Menton :

« ...Mes héros préférés sont les pionniers de l'Espérance. Mais pourquoi finissent-ils toujours par triompher? »

La merveilleuse aventure de l'espace est une suite d'échecs et de victoires de l'homme. Aujourd'hui l'homme a marché sur la lune, mais combien a-t-il fallu de satellites perdus, de fausses routes et même de morts de valeureux cosmonautes... Mais, malgré cela, l'homme est vainqueur... comme le sont encore les pionniers de l'Espérance de l'an 2069!

Roland NEY, à Saint-Étienne : « ...J'espère que Jeannot sera tranquille pendant l'été! »

Pour Corinne, il n'y a pas de sajson l

Armand GODARD, à Toulouse : « ... J'ai quatorze ans et je lis « PIF » depuis trois ans. Je trouve le nouveau « PIF » vraiment formidable. J'aimerais savoir quel est l'âge moyen de tes lecteurs? »

Il n'y a pas d'âge pour être lecteur de « PIF ». La benjamine (à notre connaissance) s'appelle Sylvie et elle a trois ans et demi; et l'aîné (toujours à notre connaissance) c'est M. VILLOT de Paris qui, à quatre-vingt-treize ans, se passionne toujours pour nos héros. Et peut-être connaissez-vous d'autres records?

Michel MATTEI, à Bastia : « ...Chaque semaine le gadget de « PIF » me soulève de joie. Je félicite les inventeurs de ces gadgets. Existe-t-il d'autres journaux qui offrent chaque semaine un gadget? »

Non! « PIF » est le premier journal au monde qui offre chaque semaine un gadget. C'est tout à notre honneur et tout à votre p!aisir.

Nous remercions également Pierre-Henry GALOPIN, à Versailles; Philippe PETITJEAN, à Paris-XVI; Christiane HERVET, à Saint-Maur; Michel BARGUE, à Limoges; Lydie JOUANNOT, à Dugny; Béatrice BONNET, à Banalec; Mauricette LELONG, à Equeurdreville de leur lettre.

Écrivez-nous à « PIF » « DE VOUS A NOUS », 126, rue La Fayette. B.P. 77 X - PARIS-X



Les Jeudis Corinne Jeannot

PAR TABARY.









MAIS IL N'A ÉTÉ CONÇU QUE POUR CA, JEANNOT: LA PREUVE?
C'EST QUE LORSQUE TES CLIENTS
VONT SE RETROUVER PANS LA
MARE AUX COCHONS, ILS VONT
REVENIR
FURIEUX!!
J'AI DIT: IN-TELLI-BEM-MENT,
CORINNE! C'EST À D'IRE QUE





HEIN? NON!?... CE... CE N'EST PAG VRAIL.?





TABARY 69.





* VOIR PIF Nº 1262 - 1263 - 1264 - 1265 -